

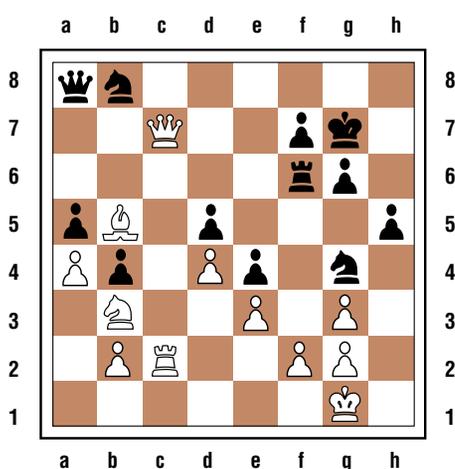
**Leçon
40**



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (4)

► Le contrôle d'une colonne ouverte

La possession des colonnes ouvertes est un élément stratégique fondamental qui peut à lui seul décider du sort de la partie. Souviens-toi que l'on appelle colonne ouverte une colonne vide de pions amis et adverses. Si une diagonale ouverte peut toujours être obstruée par une poussée de pion, une colonne ouverte l'est en général durablement, sinon définitivement, puisqu'elle ne peut être fermée que par le changement de colonne d'un pion effectuant une prise. La colonne ouverte constitue une voie idéale d'infiltration dans le camp adverse. Ce sont évidemment les pièces lourdes, tours et dame, qui vont se faufiler par cette voie pour envahir la place-forte ennemie.

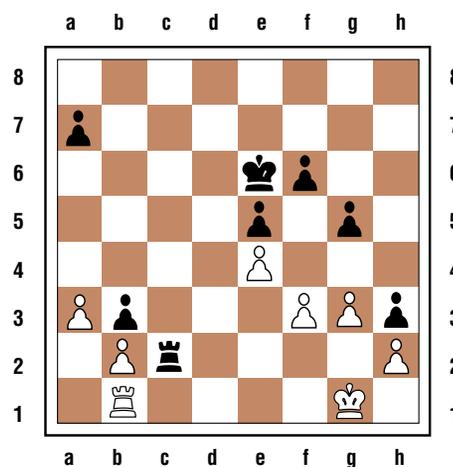


Voici un exemple frappant. Les blancs ont investi le camp noir via la colonne ouverte c. La dame c7, soutenue par la tour c2, s'est installée en patronne au cœur de la position adverse, et les pièces noires sont impuissantes à l'en chasser. Observe notamment la situation grotesque de la pauvre dame noire qui ne peut jouer nulle part sans se faire prendre immédiatement, et qui se voit réduite au rôle bien peu glorieux de protectrice des pions arriérés a5 et d5. Dans

la partie, les noirs essaierent encore de lutter par Cb8-a6, mais ils durent bientôt rendre les armes.

► La conquête de la septième ou de la deuxième rangée

Les pions occupent tous, dans la position de départ, soit la deuxième soit la septième rangée. En milieu de partie et, très souvent, en fin de partie, il en reste encore assez pour que l'arrivée d'une tour ennemie sur cette rangée fasse des ravages parmi eux. Le désastre est à son comble lorsque deux tours, ou la dame et une tour, sont doublées sur cette septième rangée (ou sur la deuxième si ce sont les noirs qui attaquent). La présence habituelle des rois sur la première et la dernière rangée donne une puissance et une dangerosité supplémentaires aux éléments infiltrés sur la deuxième ou la septième rangée. En fin de partie, le roi se voit ainsi confiné sur la bande, empêché de participer à la lutte et souvent menacé de mat. Nous avons déjà rencontré de nombreux exemples de cette configuration. En voilà un autre :



La tour noire s'est infiltrée sur la deuxième rangée, via la colonne ouverte c, où elle attaque les pions h2 et b2, bloqués par leurs homologues h3 et b3 qui

fixent ainsi les faiblesses. Mais pour l'instant les blancs défendent leurs pions avec leur tour et leur roi. Une défense très passive certes, mais qui semble tenir. Car comment gagner ? Eh bien, en activant le roi noir qui pour l'instant sommeille en e6. N'oublie jamais que le roi est une pièce comme les autres et que son potentiel offensif est loin d'être négligeable. Il ne peut certes pas, ici, venir attaquer une deuxième fois les pions blancs déjà menacés, comme tu peux le vérifier, mais il est en mesure de se faufiler jusqu'en e3 pour s'en prendre au pion arriéré f3, puis au pion e4. Les blancs sont impuissants, et ne peuvent empêcher la réalisation de ce plan, sauf à abandonner à leur sort le pion b2, après quoi le pion noir b3 devient candidat à la promotion.

► Histoire de fous...

Deux autres éléments stratégiques importants concernent la pièce un peu particulière qu'est le fou.

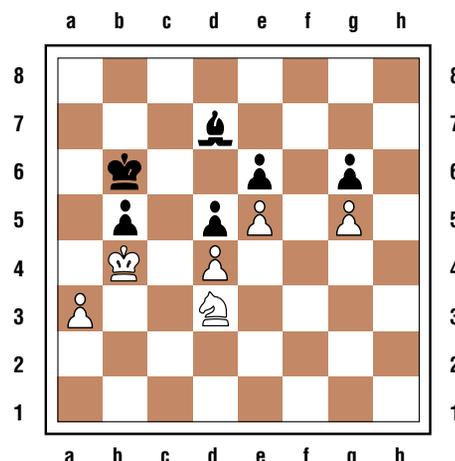
- La paire de fous

Comme nous te l'avons déjà signalé précédemment, l'expérience a révélé une supériorité sensible de la paire de fous sur les autres couples de pièces mineures. Cette supériorité s'affirme d'autant plus nettement que la plupart des pions ont disparu, que les diagonales sont ouvertes et que les deux fous collaborent à un même but. Nous avons déjà vu des exemples de domination de la paire de fous, mais seule la pratique te permettra de comprendre véritablement en quoi consiste ce subtil avantage.

- Le mauvais fou

Nous t'avons déjà parlé de la valeur relative des pièces. Cette relativité vient du fait que toutes les pièces n'apprécient pas le même "paysage", ce pay-

sage étant essentiellement dessiné par la structure de pions. On sait, par exemple, que les tours apprécient les colonnes ouvertes et les grands espaces, alors que les cavaliers se complaisent dans les positions touffues, puisqu'ils sont les seuls à pouvoir franchir des haies de pions. Les fous, eux, sont handicapés par la présence de leurs propres pions sur leurs diagonales. Si ces pions gênés sont bloqués, la passivité du fou est alors définitive, et un cavalier ou un fou adverse se montreront bien supérieurs, ce désavantage étant surtout sensible en finale.

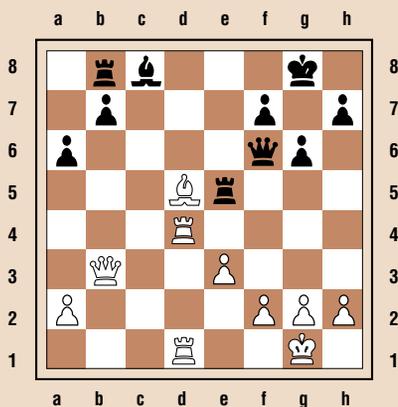


Voici une finale caractéristique, déjà évoquée dans nos leçons consacrées aux fins de partie, mais qu'il est bon de te remémorer, car elle illustre de manière flagrante la supériorité d'un cavalier sur un mauvais fou. Ce fou est en effet mauvais parce que tous ses pions sont placés et bloqués sur des cases blanches, alors que lui-même évolue sur des cases de cette couleur. Muré dans son propre camp, il doit se contenter de défendre passivement ses pions arriérés ou isolés, sans rien pouvoir entreprendre contre les pions adverses. Les noirs, au trait, jouèrent le coup forcé 1...Fd7-e8 car la menace était Cd3-f4, gagnant un pion. Mais après 2. Cd3-c5. Fe8-f7. 3. Cc5-d7+ les blancs n'eurent aucune peine à gagner en pénétrant avec leur roi.

124

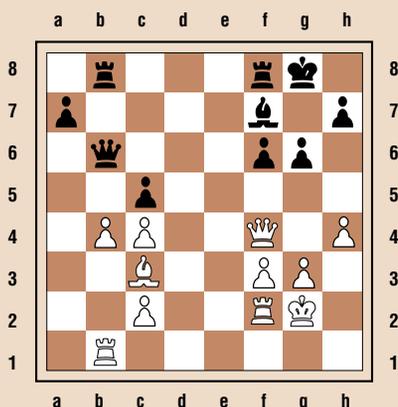


Exercices...



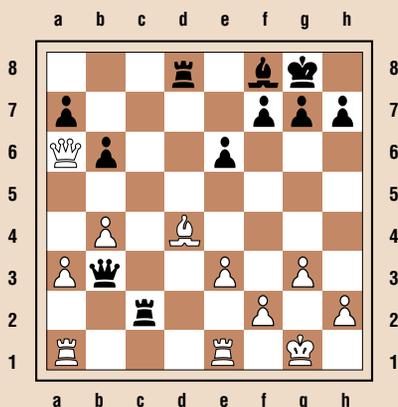
Exercice 235

Les blancs, au trait, contrôlent la colonne ouverte d. Mais ils remarquent que la colonne c est également ouverte et que la tour b8 n'est pas protégée. Si la dame blanche pouvait surgir en c7 en donnant échec... Mais comment s'y prendre ?



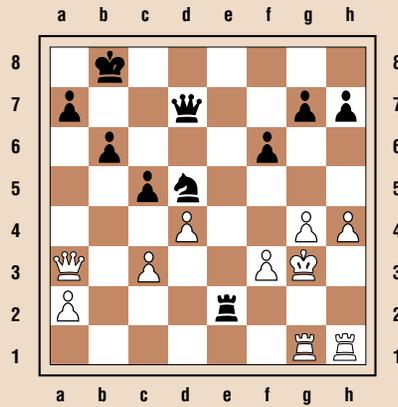
Exercice 236

Les blancs ont le trait. La prise en f6 n'est guère alléchante. Les colonnes d et e sont déjà ouvertes, mais inexploitées. Or c'est l'ouverture d'une troisième colonne qui va faire la différence... C'est la muse Déviation qui doit t'inspirer...



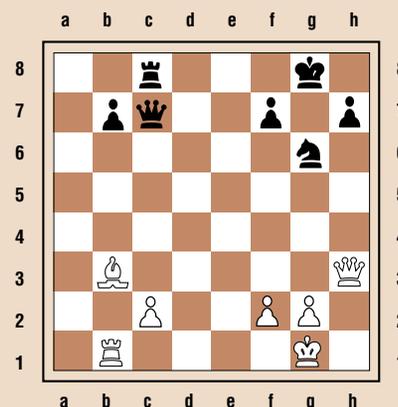
Exercice 237

L'ex champion du monde, Capablanca, va sacrifier un pion pour investir la deuxième rangée. 1... e6-e5 ! 2. Fd4xe5 (forcé) Td8-d2. Pourrais-tu dire pourquoi les blancs ne peuvent pas maintenant défendre la case f2 par 3. Te1-f1 ?



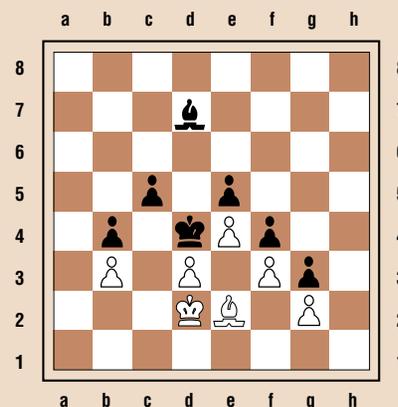
Exercice 238

C'est encore la pénétration de la tour e2 sur la deuxième rangée qui fait la différence. Les noirs jouent et font mat en cinq coups, avec un joli sacrifice de dame à la clé. Taïaut !



Exercice 239

Les blancs ont le trait, et la septième rangée semble aux mains des noirs. Pourtant un véritable carnage va s'y dérouler en quelques coups... Deux attractions et une enfilade au menu...



Exercice 240

Un grand classique : la finale bon fou contre mauvais fou, présentée ici de manière presque caricaturale. Pauvre fou e2, emmuré dans son camp ! Il doit rêver de cases noires et d'un mat par Fb2 ! Les noirs jouent et gagnent très vite.

Abandon	abbandonu
Aile dame	latu di a regina
Aile roi	latu di u rè
Ajournement	attimpata
Algébrique (notation)	algebraica (nutazione)
Analyse	analisi
Annuler	fà pattu
Arrière	in daretu (in coda)
Attaque	attaccu
Attente	colpu d'aspettata, d'attesa
Attraction	allusingu
Avantage	avantaghju
Avantage décisif	suprana
À l'aveugle	à a cecca
Batterie	battaria (-eria)
Blancs	bianchi
Blitz	blitz (à l'infuria, à spiccherà)
Bloqueur	paratinu
Case	cantarella
Cavalier	cavallu
Central	cintrale
Centre	centru
Chaîne de pions	catena di pioni
Clouage	inchjudera
Cloué	inchjudatu
Coin	scornu, catagnu
Colonne	culonna
Combinaison	almanaccata, cumbinazione
Contre-attaque	contrattaccu
Contrôle	cuntrollu
Couloir	curridore
Coup	colpu
Couvrir	copre
Croisé	cruciatu
Dame	regina
Damer	fà dama
Découverte (à la)	à l'apertu
Défense	difesa
Dénudé	spugliatu
Dépouillé	spugliatu
Développement	sviluppu
Déviation	sviata
Dominer	duminà, supranà
Double attaque	attaccu doppiu
Echec double	scaccu doppiu
Echec et mat	scaccu mattu
Pion doublé	pioni infilati à dui
Echange	scambiu
Echec	scaccu
Echiquier	scacchera
Enfilade	infilata
En prise	à tiru
Epaulettes (mat des)	mattu (smattu) à e spalline
Espace	spaziu
Etouffé (mat à l')	incagnatu, affugatu
Etude	studiu
Faiblesse	dibulezza
Fermé	chjosu, serratu
Feuille de partie	fogliu di seguita
Fianchetto	fianchettu
Figure	pezza, figura
Finale	finale
Forcé (coup)	colpu per forza
Forte (case)	forte (cantarella)
Fou	alfiere, scemu
Gaffe	sbagliu

Lexique français / corse

Gain	guadagnu, vittoria
Gambit	gambittu
Horizontalement	à passera
Initiative	iniziativa
Interception	intramizera
Intercepter	mette in trà mezu
Intermédiaire (coup)	intermediu (colpu)
Irrégulière (ouverture)	fora d'usu (apertura)
Isolé	isulatu, sulignu
Liés (pions)	ligati (pioni)
Ligne	ligna
Ligne de jeu	asestu
Liquidation	simplificata, spachjata
Lourde (pièce)	pezza maestra
Majorité (de pions)	maggiurità
Manceuvre	manuvra
Mater	mattà
Menace	minaccia
Milieu (de partie)	mezu di partita
Miniature	curtachjina
Minorité	minurità
Nul	paru, pattu
Open	open
Opposition	opposta
Ouvert	apertu
Ouverture	apertura
Passé	varcatu
Pat	pattu
Pendants	accoppiati, picci
Percée	trafurata
Perpétuel	parpetuu, sempiternu
Piège	trappula
Pion	pione
Plan	pianu, prughjettu
Position	pusizione
Positionnel	pusiziunale
Prendre	piglià, chjappà
Prise en passant	presa in passendu
Problème	prublema
Promotion	prumuzione
Protection	prutezzione
Pseudo (sacrifice)	sacrifiziu fintu
Qualité	qualità
Répétition	ripetizione
Réseau de mat	reta (ritiolu) di mattu
Roi	rè
Roquer	arruccà
Roque (le grand)	arruccamentu maiò
Roque (le petit)	arruccamentu minò
Sacrifice	sacrifiziu
Semi-ouvert	mezu apertu
Sous promotion	sottu prumuzione
Soutenu	sustinutu
Stratégie	strategia
Surcharge	tracarcata
Tactique	tattica
Tempo	colpu à colpu
Trait (avoir le)	tuccà à
Tour	torra
Tranquille (coup)	lindu
Triplés (pions)	infilati à (in) trè
Variante	variante
Verticalement	à latera

Les Échecs en Corse

► CONTACT CLUBS

• Echecs-Club Ajaccien

Cyrnos Palace, cours Grandval 20000 Ajacciu

Président : Gilbert Deiana, 06 20 79 14 83

Ouverture : mercredi (Ecole d'Échecs) 9h-12h, 14h-18h, vendredi 21h, samedi 15h.

• Balagna Chess Club

Bât. de l'antenne médicale, rte du stade, 20260 Calvi

Président : Christophe Levêque, 06 11 93 31 95

Ouverture : mardi, mercredi (Ecole d'Échecs), samedi 15h.

• Club d'Échecs de Casinca

Association Familiale Fiumaltu, Centre social MSA - 20213 Fulelli

Président : Vital Geronimi,

correspondant : Philippe Lorenzi, 06 83 35 66 13

Ouverture : mardi, vendredi 20h30, samedi (École d'Échecs) 17h00.

• Echecs Club du Fium'Orbu

Chez Claude Boffelli, lieu-dit Pielza - 20240 Sularu

Président : Claude Boffelli, tél. : 04 95 57 80 69

Ouverture : vendredi (Ecole d'Échecs) 18h, 20h30, samedi 15h.

• Corsica Chess Club

4, Rue Carnot - 20200 Bastia

Président : Jean-Christian Galli

Correspondant : Jean-Philippe Orsoni

04 95 31 59 15 - Fax : 04 95 32 52 42

Ouverture : lundi 18h, mardi (Ecole d'Échecs) 17h30, mercredi (Ecole d'Échecs) 10h, 12h, 14h, (adultes débutants) 18h30, vendredi 18h et 21h, samedi 15h.

• Club de Porti-Vecchju

Salle d'Échecs du Squash Club, Route de Cala Rossa, St Erasme, Alzetu 20137 Lecci

Correspondant : Paul Terrazoni 04 95 71 68 50

Ouverture : mercredi, samedi

► PRINCIPALES MANIFESTATIONS

L'Open International de Corse :

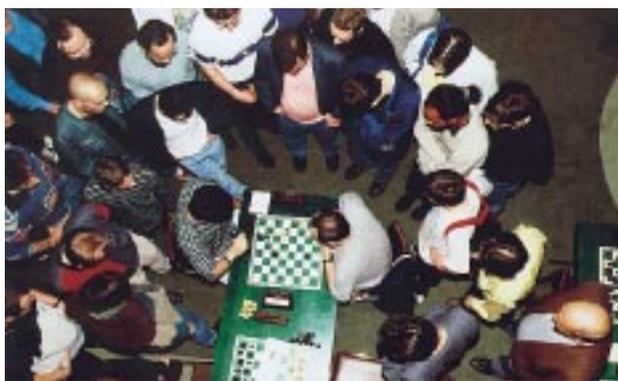
Vacances de la Toussaint, Théâtre municipal de Bastia.

Site Internet du tournoi : www.opencorsica.com

Le Tournoi a acquis, au fil des éditions, une reconnaissance internationale. Il est devenu la première manifestation du genre au monde ! Les plus grands champions y viennent



régulièrement : Anatoly Karpov, Vishy Anand, Boris Spassky, Judith Polgar, Alexei Shirov, Peter Leko, Etienne Bacrot etc... 300 participants en moyenne, en provenance d'une cinquantaine de pays. Les parties les plus importantes ont lieu sur la scène du théâtre avec vidéo projection sur écran géant. Des casques à infra-rouge permettent aux spectateurs de suivre le déroulement du jeu à l'aide de commentaires de spécialistes.



Compétitions par équipes : Championnat de France par équipe Nationale II et Nationale III - Championnat de Corse par équipes (Nationale IV) - Championnat de Corse jeunes par équipes.

Compétitions individuelles : Championnat de Corse individuel jeunes qualificatif pour le Championnat de France (vacances d'hiver) - Championnat de Corse individuel - tournoi qualificatif (vacances de Pâques) - Championnats scolaires par région (mai et juin) à Bastia, Ajacciu, Corti, Calvi, Ghisunaccia, Porti Vecchju, San Fiurenzu). Trophée SCNM des jeunes sur le *Danièle Casanova* à Bastia et Ajacciu.



Réunions et formations : AG Ligue Corse des Échecs (mi-septembre), stages DAFPE (Formation pour le diplôme d'animateur de la Fédération Française des Échecs), Stage d'arbitrage (Formation arbitre Fédéral 3), Stages d'entraînements pour les joueurs.

Tournois : Fulelli (fin septembre), Bastia (décembre, février), Ajacciu (mars), Lecci di Porti-Vecchju (fin mars), Calvi (fin avril), Venacu (mai), Luri (juillet), Casanova di Venacu (juillet).

Communication :

Site internet de la ligue : www.corse-echecs.com

Bulletin de la Ligue : *Scaccanate* (Trimestriel)
16 pages quadri, tirage à 3 000 exemplaires.

Les compétitions

Maintenant que tu sais jouer aux échecs, tu es certainement impatient de te mesurer à d'autres joueurs pour avoir une idée de ton niveau. Tu peux, bien sûr, jouer des parties amicales avec tes camarades, mais, si tu désires savoir réellement ce que tu vauds, et surtout si tu souhaites progresser, il te faudra venir à la compétition. Voici les informations pratiques dont tu as besoin pour cela.

1) Le matériel

• La pendule

La plupart des parties entre amateurs, partie sans enjeu, "parties de café", se jouent sans pendule. Mais dès lors qu'il s'agit d'une compétition officielle, l'usage de la pendule est impératif. Avant son invention, il était fréquent de voir un joueur à la position compromise se plonger dans une réflexion sans fin, en comptant sur l'épuisement de son adversaire pour l'emporter ! La pendule permet de limiter le temps de réflexion des deux joueurs, chacun disposant d'un capital temps qu'il est libre de gérer à sa guise.

Une pendule d'échecs consiste en un boîtier en bois ou en plastique qui comporte deux cadrans correspondant à deux horloges indépendantes. De nos jours, avec l'avènement des pendules électroniques, ces cadrans sont remplacés par des écrans à affichage digital. Cadrans ou écrans sont surmontés d'un bouton-poussoir ; dès qu'un joueur a effectué son coup, il appuie sur le bouton qui correspond à son cadran. Ce mouvement entraîne deux conséquences distinctes : son horloge personnelle, chargée de comptabiliser son temps, s'arrête ; simultanément l'horloge de son adversaire, qui était arrêtée, se remet en marche et le bouton-poussoir remonte en position haute. Ce système permet donc de gérer de manière indépendante le temps de réflexion de chacun des deux joueurs.

• La feuille de partie

Dans les parties à cadence lente dont nous parlerons dans le paragraphe suivant, les joueurs doivent noter les coups de leur partie ainsi que ceux de leur adversaire sur une feuille de partie, et cela en utilisant le système de notation que tu connais désormais. Sur cette feuille, qui comporte un double au carbone, sont consignés également d'autres renseignements : noms des

joueurs, date de la partie, etc... A la fin de la partie, les joueurs notent le résultat sur leur feuille, signent, et remettent les deux feuilles à l'arbitre, conservant les doubles pour eux. L'intérêt de la chose est évident : tu auras la possibilité, même des années après, de rejouer tes parties et de les analyser. Réfléchis : comment toutes les fabuleuses combinaisons que tu viens de vivre seraient-elles arrivées jusqu'à nous sans la notation des parties ?

2) Les cadences

La cadence lente est la cadence internationale officielle. Elle est de 40 coups pour 2 heures, c'est-à-dire que chaque joueur dispose de 2 heures pour jouer ses 40 premiers coups. Pour cela, il est libre de répartir son temps de réflexion comme il l'entend. Il peut, par exemple, utiliser une heure ou plus pour réfléchir sur un seul coup et jouer une douzaine de coups en quelques secondes. La seule

qu'en soit le nombre de coups, et celui dont le temps de réflexion est écoulé est déclaré perdant. Cela, bien entendu, dans le cas où une décision n'est pas intervenue auparavant sur l'échiquier.

Des cadences encore plus rapides existent, jusqu'à la cadence "blitz" (qui signifie "éclair" en allemand) où les deux joueurs ne disposent que de 5 minutes chacun pour toute la partie.

Aujourd'hui, ces différentes cadences sont souvent agrémentées du système Fischer, qui consiste à ajouter un incrément de quelques secondes au temps du joueur qui vient de jouer. Par exemple une cadence "15mn+5s" doit se comprendre ainsi : chaque joueur dispose de 15 minutes pour l'ensemble



contrainte qui lui est imposée est qu'il parvienne à jouer 40 coups en 2 heures. S'il n'y parvient pas et que son temps de réflexion est écoulé avant son quarantième coup (chute du "drapeau" de la pendule), il est déclaré perdant, quelle que soit la position. S'il y parvient ainsi que son adversaire, la partie continue, au rythme de 20 coups en une heure en général. Puis vient, si nécessaire, un épisode au K.O. Que signifie cette expression empruntée au domaine de la boxe ?

Eh bien, de nos jours, de nombreux tournois adoptent des cadences de semi-rapide, avec des temps de réflexion plus courts et cette technique du K.O. Dans ce cas, le nombre de coups joués ne compte pas ; chaque joueur dispose, par exemple, de 40 minutes pour l'ensemble de la partie, quel

de la partie, mais, à chaque coup qu'il joue, 5 secondes supplémentaires viennent s'ajouter à son capital temps. Ce procédé, qui n'est possible qu'avec des pendules électroniques, permet de ne pas "tomber au temps" dans une position gagnante, du moins pour un joueur assez rapide.

3) Les compétitions

Il existe aux échecs, comme dans tous les sports, des catégories : poussin, pupille, benjamin, vétéran, féminine, etc... et même des catégories par niveau de force. Mais, s'il existe des compétitions spécifiques pour ces catégories, dans la plupart d'entre elles toutes les catégories sont confondues. Cela implique qu'une féminine de 11 ans peut devenir champion (et

non championne) du monde des échecs ! On distingue deux types de compétition : les tournois et les matches.

• Les tournois

- **Les tournois ouverts** ou “opens” sont, comme leur nom l’indique, ouverts à tous, sans distinction d’âge, de sexe ni de niveau. Dans ces “opens”, chaque joueur,



qu’il gagne ou qu’il perde, joue le même nombre de parties. Par exemple, dans un tournoi à 9 rondes avec 100 participants, chacun jouera 9 parties contre 9 adversaires différents, ces adversaires lui étant désignés selon un système d’appariement géré par un ordinateur. Il n’y a donc pas d’élimination après une défaite dans un open : le perdant, comme le vainqueur bien sûr, continue le tournoi jusqu’à la dernière ronde et c’est celui qui a, en fin de compte, le plus grand nombre de points qui remporte la compétition.

- **Les tournois fermés**, généralement réservés aux très forts joueurs, voient s’affronter un nombre limité de participants triés sur le volet et dont chacun affronte tous les autres. Par exemple, dans un tournoi fermé à 12 joueurs, chacun rencontrera les 11 autres.

• Les matches

- **Individuels**, ils consistent en un affrontement direct entre deux joueurs en un certain nombre de parties ou jusqu’à l’obtention d’un certain score. Le joueur battu est éliminé, tandis que le vainqueur passe le tour. C’est ainsi, par exemple, qu’a toujours été désigné le champion du monde. Ce système peut aussi se combiner avec celui de l’open. On décidera, par exemple, que les 16 premiers du classement final se rencontreront en huitièmes de finale, puis en quarts, etc... jusqu’à une finale qui désignera le vainqueur.

- **Par équipes**, ils consistent en un affrontement de deux équipes, de 4 à 9 joueurs selon les compétitions, chacun ne jouant qu’une partie. L’équipe qui l’emporte est celle dont les joueurs comptabilisent le plus grand nombre de victoires, les parties nulles ne comptant pas. Il existe ainsi en France des championnats de Nationale IV, III, II et I, une

coupe de France et diverses compétitions par équipes, dont certaines réservées aux jeunes.

Signalons qu’on joue également aux échecs par correspondance, ainsi que par e-mail.

Terminons en précisant qu’aux échecs, quelle que soit la compétition, une victoire rapporte un point, une nulle un demi-point, alors qu’une défaite ne rapporte rien.

4) Le classement elo

Tous les joueurs qui font de la compétition et qui sont licenciés dans une fédération obtiennent, au bout de neuf parties comptabilisées, un classement qui rend compte de leur valeur. Il s’agit du classement elo, du nom de son inventeur. Ce classement est actualisé, 2 ou 3 fois dans l’année, en fonction des résultats obtenus par le joueur.

Il constitue une motivation considérable pour la plupart des pratiquants qui visent tout naturellement à accroître leur classement. Nous ne nous étendrons pas sur son mode de calcul, assez complexe. Sache simplement que, en tant que débutant, tu démarreras avec un elo de 1000 et que nous te souhaitons de dépasser bientôt les 2800, exploit que seuls deux joueurs au monde ont réussi à ce jour !

5) Les titres

En fonction du niveau du joueur, c’est-à-dire de son classement elo, et de certaines performances à accomplir (les normes), La Fédération Internationale des Echecs (la FIDE) délivre un certain nombre de titres dont les plus importants sont MI (maître international) et GMI (grand maître international).

6) Règles et conseils utiles

• *Avant de jouer, aie l’esprit sportif et serre la main à ton adversaire.*

• *La règle “pièce touchée, pièce jouée” doit absolument être respectée. Cela signifie que dès que tu as touché une pièce de ton camp, tu dois obligatoirement la jouer ; s’il s’agit d’une pièce de ton adversaire, tu dois alors la capturer, si cela est possible. Alors, si tu veux éviter que l’arbitre te contraigne à jouer un coup déplaisant, pense à utiliser ton cerveau avant tes mains.*

• *Tu dois obligatoirement jouer et appuyer sur la pendule avec la même main.*

• *Lorsque tu roques, tu dois jouer d’abord ton roi et ensuite ta tour. Si tu touches d’abord ta tour, ton adversaire peut appeler l’arbitre pour te contraindre à la jouer, sans roquer donc.*

• *Il est absolument interdit de parler à son adversaire, sauf pour une proposition de nullité.*

• *Prends ton temps. Ne sois pas obnubilé par la pendule. La grande majorité des parties se gagnent sur l’échiquier et non au temps.*

• *Respecte la concentration de ton adversaire. Evite toutes les attitudes, tous les gestes, tous les bruits, susceptibles de le gêner.*

• *Dès qu’un problème quelconque survient (exécution d’un coup illégal, arrêt de la pendule etc...), ne touche à rien et appelle aussitôt l’arbitre.*

• *N’oublie pas que tu dois, à la fin de la partie, remettre les deux feuilles de match à l’arbitre qui en a besoin pour enregistrer le résultat. Cette tâche incombe au vainqueur de la partie ou, en cas de partie nulle, au joueur qui avait les blancs.*

• *Ta partie terminée, n’interviens pas, par des commentaires ou attitudes, sur le déroulement d’autres parties.*